

フィジカル・マジカル・RPG
舞★MAI
ふにふにぱぴゅーん・と言わせちゃる！



はじめに

このたびは、『舞☆(MAI)』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを起動する前に、このプレイング・マニュアルに目を通して、正しい使用方法で、ゲームをお楽しみください。

はじめに …… 01
目次 …… 02
プロローグ …… 04

起動の方法 …… 05
本マニュアル中で使用される特殊な表現について …… 05
オープニング …… 06
こんなもん見たくないぞという人のために …… 06
もっかいみたいと思うような奇特なあなたに …… 06
通常移動画面 …… 07
画面の説明 …… 07
キャンプ …… 08
キャンプの発生 …… 08
キャンプ項目の説明 …… 08
あいてむつかう …… 08
あいてむすてる …… 09
まほぉ～ …… 09
けいけんち …… 09
セーブするよ …… 09
ロードするよ …… 09
いろいろきめる …… 10
＜９８＆６８＞
ＢＧＭの設定 …… 10
アニメの設定 …… 10
確認の設定 …… 10
魔法の並べ変え …… 10
設定終り …… 10
＜ＭＳＸ＞
ＢＧＭの設定 …… 10
確認の設定 …… 10
ガイドの設定 …… 10
呪文の入れ替え …… 11
操作の設定 …… 11
戦闘の設定 …… 11
設定終り …… 11
キャンプおわり！ …… 11
戦闘 …… 11
戦闘の発生 …… 11
戦闘中のコマンド …… 11
ひっかく …… 11
まほぉ～ …… 11
アイテム …… 11
にげる！ …… 11
舞のリアクションについて …… 12



戦闘の終了 …… 12
イベント …… 12
イベントの発生 …… 12
イベント中の選択 …… 12
イベントの終了 …… 12
ゲームの終了 …… 13
眠くなったら …… 13
トイレにいきたくなったら …… 13
あきたら …… 13
不本意にも死んでしまった場合 …… 13
しつこくやる …… 14
おわりだよん …… 14
うふふのふっ …… 14
お店と自動販売機について …… 14

キャラクターの紹介 …… 16
アイテム紹介 …… 18
魔法について …… 19
魔法力の消費 …… 19
個々の魔法の説明 …… 19
体力回復魔法 …… 19
攻撃魔法 …… 19
攻撃補助魔法 …… 20
ユーザーアンケート …… 22

おまけ …… 23
開発君の一言講座 …… 24
こまめなセーブ …… 24
時には大胆に …… 24
魔法早見表での＊印の意味 …… 24
舞ちゃん㊙講座 …… 25
舞をせわしく動かす（ＭＳＸだけなんだけどね） …… 25
開発後記 …… 26

ゲームに（たぶん）役立つぞ！一覧表リファレンス …… 28
回復魔法使用時のリアクション一覧 …… 28
魔法使用時のリアクション一覧 …… 28
戦闘ダメージに対するリアクション一覧 …… 28
魔法早見表 …… 29
アイテム早見表 …… 29

アフターサポートについて …… 31
アフターサポート申込用紙 …… 32



プロローグ

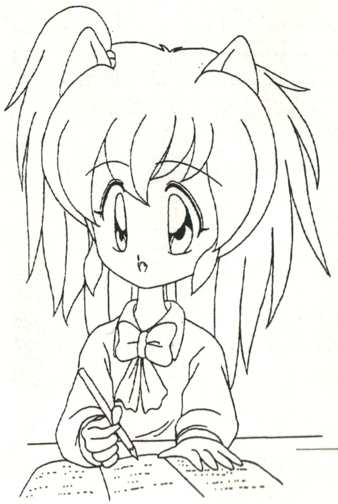
　ある所に**舞**という女の子がいました。

舞ちゃんが住んでいるのは、私たちの世界で**魔法といわれるものが発達した星**です。
　彼女は、冬休みの宿題にてんてこまいしながら毎日をおくっていました。
えっ？宿題なんか、魔法で**ちょちょいっ**と済ませばいいって？
ノンノンノン。それは甘い。
魔法だって使えるためには、いろいろ覚えることがあるんです。

　ところが！ところがです。

　舞ちゃんは、とおってもずるい方法を思い付きました。
そう、友達に見せてもらえばいいのです。これなら舞ちゃん、写すだけ。
頭なんか使わなくっても平気です。こんなことして困るのは自分ですが、目先の苦労はサーッという音をたてて消え去ってしまいます。
その場しのぎにはもってこいの方法でしょ。

　というわけで、舞ちゃんは借りてきた宿題のまるうつしにかかりました。
そろそろうつし終わるころ、舞ちゃんは、はたと工作の宿題の事を思い出しました。舞ちゃんは、工作の魔法がとっても苦手なのです。
ん？勉強がだめで、工作も苦手だなんて、もしかして**舞ちゃんはパープー**なんじゃないかな？と思ったあなた、それはハズレです。
料理はとっても上手なのです。
いやぁ、取柄って、どこかにあるもんなんですね、今回はでてきませんが。



　さて、どうやら舞ちゃんは、苦手な工作魔法の宿題に取り掛かったようです。
おやおや、こんなに失敗作を作っちゃって。
あら？あららら？なんだか失敗作が光り始めましたよ・・・・。うわわわっ！

どっかーーん！

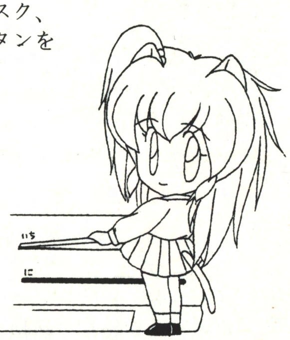
びっくりする暇もなく舞ちゃんは、
気絶してしまいました。

―― この物語は、ここから始まるのです ――

起動の方法

＜ＰＣ－９８シリーズ＞

　パソコン本体の電源を入れ、ドライブ１にＡでディスク、ドライブ２にＢディスクを挿入してから、リセットボタンを押してください。



＜Ｘ６８０００シリーズ＞

　パソコン本体の電源を入れ、ドライブ０にＡディスク、ドライブ１にＢディスクを挿入してから、リセットボタンを押してください。

＜ＭＳＸ２／２＋／Ｔｕｒｂｏ　Ｒ＞

　パソコン本体の電源を入れ、本体内臓
ドライブ１にＡディスクを挿入してからリセットボタンを押してください。
　なお、外付けドライブには対応しておりません。(ごめんね)

本マニュアル中で使用される特殊な表現について

　本マニュアルは、各機種共通に記述されているため、各機種の入力デバイスの違いを吸収するために、一部ローカルな表現を用いています。
　本項目では、これらのローカル表現について解説を行います。

＜ＰＣ－９８シリーズ＞

ローカル表現	対応するキー、又はボタン
決定キー	スペース、またはリターンキー
キャンセルキー	ＥＳＣキー
	テンキーの０（イベント時以外）

＜Ｘ６８０００シリーズ＞

ローカル表現	対応するキー、又はボタン
決定キー	スペース、またはリターンキー
キャンセルキー	ＥＳＣキー

＜ＭＳＸ２／２＋／Ｔｕｒｂｏ　Ｒ＞

ローカル表現	対応するキー、又はボタン
決定キー	スペースキー、又はＺキー
キャンセルキー	ＥＳＣキー、又はＸキー
決定ボタン	ジョイスティックの左右いずれかを選べます
	デフォルトは左ボタンです。変更はキャンプの中の
	「いろいろきめる」の項を参照してください。
キャンセルボタン	ジョイスティックの決定ボタンではないほうです。
	したがって、**デフォルトは右ボタン**ですね。

オープニング

舞ちゃんが正常に起動すると、最初にオープニング画面が立ち上がります。
立ち上がるはずなんですが、もし、なんにも立ち上がらなかった場合あなたの舞ちゃんは病んでいます。
この場合は、本マニュアルのアフターサポートの項をよく読んでそちらに従って下さい。

・――――――――――――――――・

さて、舞のオープニングは正常に立ち上がりましたでしょうか？
これが、結構長かったりするんですよね（笑）。と、いうわけで「こんなもん見たくないぞ。」という人のために、**スペースキーを押すことによって強制的にゲームに突入する機能**が用意されています。
（でも、最初の１回くらいはちゃんと見てね・・
開発・・Ｏ木★）



ちなみに「もっかいみたい！」と思うような奇特な、もとへ、愛すべきあなたのために、どこでもリセットボタンを押せば、もれなくもう一度オープニングが見られるという機能もついています（笑）

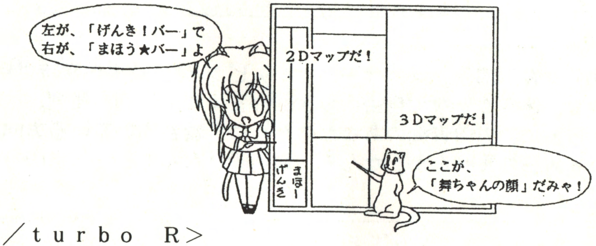
通常移動画面

オープニングを全部見た方も、途中で跳ばされた方も、分け隔てなくゲームは立ち上がります。途中で跳ばした人だけ冷遇するようなことはないので安心して跳ばしてください。

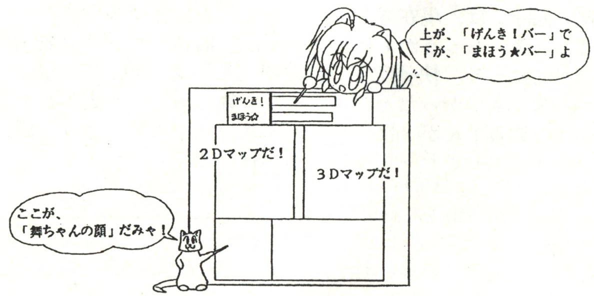
・――――――――――――――――・

さて、オープニングが終了して、最初に立ち上がる画面を「通常移動画面」と呼びます。ここで表示される画面情報について、各機種間に差異はありませんが画面の構成そのものには、**多少違いがあります。**

＜ＰＣ－９８シリーズ＞＆＜Ｘ６８０００シリーズ＞



＜ＭＳＸ２／２＋／ｔｕｒｂｏ　Ｒ＞



・――――――――――――――――・

上記のカットで、「舞ちゃんの顔」、「げんき！バー」、「まほう★バー」にそれぞれ、現在の舞ちゃんの状態が表示されています。

「舞ちゃんの顔」：舞ちゃんの体力をあらわします。
元気なときには「にこにこ舞ちゃん」、死にそーな時は「ぐっすん舞ちゃん」になりますから気を付けてください。
通常は後述の「げんき！バー」を見ることになると思いますから、まあ、**カタログ性能**ってことで（笑）

「げんき！バー」：舞ちゃんの体力が現在どれくらいあるかをあらわしています
「舞ちゃんの顔」よりも正確に把握できるので、通常はこちらを参照してください。念のために言っておきますが、**これが0になったら、死んじゃうんですからね。**

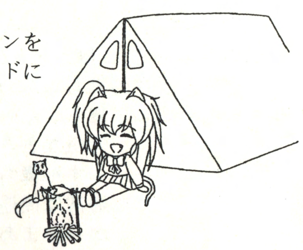
「まほう★バー」：新製品の５０円アイスではありません。
舞ちゃんだって魔法を使えば疲れます。これは、舞ちゃんがあとどのくらい魔法が使えるかをあらわすゲージです。
もちろん魔法によって、減る量には違いがあります。
注意して、魔法を効果的に使用してください。
そうそう、**これは0になっても死にません**（当たり前）

「２Ｄ表示部分」は、オートマッピングの結果が常時更新表示されます
これで、迷うことなく自由に歩き回れますね。便利、便利。
さ・ら・に、方向音痴のあなたのために、**現在向いている方向まで表示されちゃう**じゃあーりませんか。なんて、親切設計なんでしょ（自画自賛）。

「３Ｄ表示部分」は、現在舞ちゃんが見ている世界が表示されています。
これだけだと、迷っちゃうかもしれませんが、前述した「２Ｄ表示部分」一緒に活用することによって、快適な彷徨環境（？）を実現しています。
そうそう、壁にぶつかったとき「ごっちん舞ちゃん」が表示されるのもここです。このときの舞ちゃんが「壁に比べて大きい」なんてことは、思ってても言ってはいけない大人のマナーですので気を付けてください。

キャンプ

通常移動画面時に、決定キーまたは、決定ボタンを押すとキャンプモードに入ります。キャンプモードに入った状態で、キャンセルキーまたはキャンセルボタンを押すと通常移動画面に復帰します。



キャンプ項目の説明

アイテム使う　：アイテムを使います（説明になってない・・・）

：この項目を選択すると、アイテム選択ウインドウが開いて、
：アイテムの一覧が表示されますので、適当に選んでください。
：そうそう、使用の確認は行いませんので、間違って使わない
：ように。

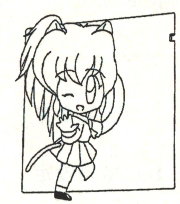
アイテム捨てる：不要になったアイテムを捨てます。
：操作としては「アイテム使う」と同じですが、ほんとに
：捨てるのかの確認を要求してきます。
：ただし、後述の「いろいろきめる」で、確認なしモードを選択
：していると、いきなり捨てちゃいます。なれるまでは確認あり
：モードでプレイするのが良いでしょう。
：でも、慣れちゃったら、モードを変えるとハマるので・・・・
：あああああああ！これもカタログ性能かああああ！！！！

まほぉ～　：魔法を使用します。
：使用しても意味のない場合も、使用は出来ますが
：「まほう★バー」は減りません。（おお、親切設計！）
：もちろん、それなりのリアクションは返ってきますので、
：いろいろ使って、遊んでください。

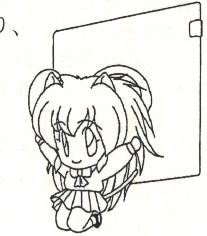
経験値　：後どのくらいで舞ちゃんが、レベルアップするかの目安を
：表示します。詳しくは、カットを見てね。



セーブするよ　：あなたの舞ちゃんを、ディスクＡに閉じこめ
：ちゃいます。もちろん舞ちゃん本人の意志で、
：逃げることは出来ません。（ディスクに磁石
：等を近づけると逃げることもありますが…）
：必要なときには、後述の「ロードするよ」で
：呼び出せば、何度でも使えて大変お得に
：なっています。



ロードするよ　：情けないことに、舞ちゃんが死んじゃったり、
：不本意な状況に自分がいやになったりした
：時には、このコマンドで昔の舞ちゃんを
：取り戻せます。
：（もちろん、「セーブするよ」で閉じこめた
：舞ちゃんだけですが・・・）



いろいろ決める：よーするに、カスタマイズ機能です。
：各機種間に若干の相違がありますので、機種別に解説します。

＜ＰＣ－９８シリーズ＞＆＜Ｘ６８０００シリーズ＞

ＢＧＭの設定　：ＢＧＭを鳴らすかどうかを設定します。効果音も止まり
：ますから、モニタスピーカーの音量を０にすれば
：いいようなものですが、ま、**オマケ**だと思ってください。

アニメの設定　：アニメの表示を禁止したり許可したりします。何のために
：ついているのか**理解に苦しむ**方もいるかもしれませんが、
：「ないより、あったほうがいいや～」の崇高な精神で
：笑って許しましょう。

確認の設定　：アイテムを捨てたりするときに、内容を確認するか
：どうかを設定します。確認なしにするとキーを入力する
：回数が減って快適になるかな～と思って付けたのですが
：「確認あり」に慣れてしまえば**カタログ性能に成り下がり**
：**ます**。ぐっすん。

魔法の並べかえ：舞ちゃんが思い出した魔法を、自分の使い安いように
：並べかえることができます。頻繁に使用するものは上の
：方に配置して使い易くしましょうね。魔法の順序はセーブ
：時にディスクに書き込まれますので、次に立ちあげた
：ときにもう一度設定し直す必要はありません。いいでしょ

設定終り　：設定を終えて、キャンプに返ります。
：また、単にキャンセルキー、又はキャンセルボタンを
：押すことによっても、キャンプに復帰できます。

＜ＭＳＸ２／２＋／Ｔｕｒｂｏ　Ｒ＞

ＢＧＭの設定：ＰＣ－９８シリーズの項を参照してください。

確認の設定　：ＰＣ－９８シリーズの項を参照してください。

ガイドの設定：持ち物がいっぱいの状態でアイテムを取得するなど、一部
：複雑な操作（たいしたことないけど）を要求する場面で、
：オンラインの操作ガイドを表示するかどうかを決定します。
：通常は「表示する」にしておけばよいでしょう。

呪文の入替え：ＰＣ－９８シリーズの項を参照してください。

操作の設定　：ＭＳＸシリーズでは、ジョイスティックが重要な
：入力デバイスのひとつになっていますが、人によって
：使い慣れているボタン操作が異なる場合があります。
：舞のボタン操作に違和感を感じる方は、ここで決定ボタンと
：キャンセルボタンを入れ替えることによって、違和感を解消
：することが出来ます。
：**デフォルトは、　決定ボタン：左ボタン**
：　**キャンセルボタン：右ボタン**　です

戦闘の設定　：ＭＳＸシリーズでは、戦闘が終了したときに、
：ディスクをアクセスします。
：（わけは聞かないように・・・　プログラマ「ゆ」）
：これが結構ゲームの進行中の**精神衛生上よろしくありません**
：最初はともかく、途中でどうしても我慢が出来なくなったら
：ここで、敵のやられパターンを表示するのを禁止して
：ください。
：あなたの前には薔薇色の人生が開けることでしょう。
：（敵のやられパターンは表示されなくなりますが・・・）

設定終り　：ＰＣ－９８シリーズの項を参照してください。

キャンプ終わり：キャンプを抜けて、通常移動画面に復帰します。
：もちろんキャンセルキー、又はキャンセルボタンでもＯＫです

戦闘

舞ちゃんがうろうろしてる途中で、人に見つかったら戦闘に入ります。
戦闘が発生すると、その旨を表示して、戦闘モードに入ります。

戦闘中のコマンドには、次の４コマンドがあります。

ひっかく：通常の舞ちゃんの攻撃です。当たる確立が魔法よりも若干下がります
まほぉ～：魔法を使います。
アイテム：アイテムを使います。
にげる！：逃げます。逃げられないこともありますから注意してください。

舞のリアクションについて

戦闘中舞ちゃんに攻撃が当たると、舞ちゃんは自分の「元気」の度合によって異なるメッセージをしゃべります。次にメッセージの一覧を示しますので、舞ちゃんが死にそうになったら、回復させてあげて下さい。

最大に対する割合	：舞ちゃんのメッセージ
８１～９９％	：へへん。そんなの、いたくないよ～だっ。
６１～８０％	：ん～！まだまだだいじょうぶっ！
４１～６０％	：げんきが、なくなってきたみたい・・
２１～４０％	：はぁはぁ、もぉいたいじゃないのっ！なにすんのよっ！
１～２０％	：いたい！いたすぎるよ・・。わたし、もうだめなのかなぁ・・

戦闘の終了

戦闘中、敵キャラまたは、舞ちゃんが倒れるか、逃亡に成功するかすれば、戦闘を終了します。



ある程度敵キャラを倒すと、舞ちゃんのレベルがあがります。さらに、ある程度レベルがあがると呪文を思い出していきます。（舞ちゃんはこっちの世界へ来たときのショックで呪文を忘れちゃったんですね）
ただし、呪文を思い出しても表示はされませんので、レベルがあがった後は呪文を確認したほうが良いでしょう



敵はときどき、アイテムやお金を落としていきます。
ここで、注意して欲しいのは、アイテムの取得は表示されますが、**「お金の取得は表示されない」**ということです。

イベント

舞ちゃんが、あちこち歩き回っていると、突然画面がフェードアウトすることがありますが、これがイベントの発生です。
イベント画面中の選択では、キャンセルボタン＆キーを利用することは出来ません。
決定ボタン＆キーを利用して、決定してください。
イベントが終了すると、通常移動画面に帰ります。
この際、ＭＳＸでは多少時間がかかる場合がありますのでご了承下さい。

ゲームの終了

＜眠くなったら＞

人間は、眠らないと死んでしまいます。あしたの元気を得るために、涙を飲んで、ディスクを抜いて（アクセス中はだめだよ）電源をおとしましょう。
必要ならば**セーブすることを忘れないでね。**
死んでもいいやって人は、好きにすればいいでしょ。
ただし、舞のやりすぎによる、寝不足・過労死に関して、当方は一切関知できませんのであらかじめ、悪しからずご了承くださいね。

＜トイレにいきたくなったら＞

人間は、トイレにいかないと死んでしまいます。（行かなくっても、大丈夫かも知れませんが、それ以上いうと品位にかかわりますので…）
我慢しないで、さっさとすませましょう。
舞ちゃんは、停電にならない限り、あなたを待っていてくれるでしょう。（ブレーカーが落ちてもだめだよ）

＜あきたら＞

万が一、このゲームに飽きちゃったような、わがままな人は許せません。
でも、許せないからってどうしようもないので、フォーマットして、**高価な生ディスク**として使用してください。それも人生です。

＜不本意にも死んでしまった場合＞



おまぬけにも、死んでしまったら、「ゲームオーバー舞ちゃん」が表示されます。**「ゲームオーバー舞ちゃん」が動かなくなったら、決定キーまたは決定ボタン**を押してください。
セレクトウインドウが開いて、選択肢が表示されましたね。

しつこくやる
おわりだよん
うふふのふっ

それでは、それぞれの解説をしましょう（えらそう）

しつこくやる：再度ロードして、ゲームを行います。リセットしても同じ様
　　　　　　：なものですが、リセットするより立ち上がるのが早いので
　　　　　　：（特にＭＳＸは）こちらをお薦めします。

・―――――――――――――――――――――――――――――・

おわりだよん：ゲームをやめます。
　　　　　　：ディスクを抜いて、電源をきっても同じ様なものですが、
　　　　　　：おまじないってことで・・・

・―――――――――――――――――――――――――――――・

うふふのふっ：なんでしょ？これは。まっオマケみたいなもんです。

お店と自動販売機について舞ちゃんが説明してくれるそうです。

舞「ぱんぱかぱ～ん、発表しまぁ～す。」
　どこどこどこどこどこどこどこ（←ドラム・ロール）
舞「あ～、ドラムさんありがとね～。」
舞「うぉっほん。では、舞のお店システムを説明していくね っ。
　　え～、簡単に言うと**物々交換で、取り引きが成立するの。**」
舞「わかった？わかりやすい説明でしょ。
　　えっ？わかんない？ったくもぉ‥。ものわかりがわるいんだからぁ」
舞「もぉ‥‥、めんどくさいなぁ‥。ぶつぶつ‥‥。しかたない‥。
　　もうちっと詳しく説明するかなっと。（←めんどくさがりの舞ちん）」

舞「ドラムさーん。すみませーん。もういっかいドラムロール
　　おねがいしまーす。」
　どんどこどこどこどこどこどこ（←ドラム・ロール）
舞「はい、ドラムさん度々ありがとうございます。」
舞「ではぁ、説明しますよっ。こんどこそ、おぼえてよねっ。
　　舞ってば、説明するのって、苦手なんだもん‥‥。」

・―――――――――――――――――――――――――――――・

☆お店の説明だよ☆

　最初に、そのお店で売っているアイテムが表示されるの。欲しい品物がある場合は、決定キーでそのアイテムを選んでねっ。欲しい物が無い時は、キャンセルキーでも押して、お店モードから抜けちゃってかまいませんよー。
　んでぇー。欲しい物を選んだら、今度は、舞が持っている物が表示されるから、どれと交換するか、選んでね。あっ、当然だけどなーんにも持ってないと交換できないよっ。それでねっ、お店の人（？）が、取り引きに応じてくれれば交換は成立だー、やったね。

おしまい。By. 舞

舞「どぉ？わかった？ふふん。わたしが、本気だして説明すれば
　　こんなもんよっ、へへ～んだっ。」

・―――――――――――――――――――――――――――――・

舞「え～っ、まだ自販機のせつめぇ～があんのぉ？
　　やだな～、めんどくさいなぁ～。やりたくないなぁ～。」
舞「だれか、他の人やってよっ！あっ、そだ！智夏ちゃんやって！ねっねっ！！」
　　　　　　ぺしっ！
舞「痛いっ！だれよっ！！！今の！！！」
舞「‥‥‥‥‥‥。」
舞「もぉ！わかりましたよっ！やればいいんでしょ！やればっ！！ぶつぶつ‥‥」
舞「いい！一回しか言わないから、ちゃ～～んと聞いててよねっ。
　　んじゃ、はじめるよっ。」
舞「っと、その前に、もう一回景気付けに、
　　ファンファーレでもいってみよかー。ホーンさんよろしくねっ。」
　　　パンパカパ～～～ン、パンパンパン、パンパカパ～～ン
舞「はいっ、どうもありがとうでした。」
舞「んじゃ、いってみよ～かぁ～。」

・―――――――――――――――――――――――――――――・

☆自動販売機の説明だよ☆

　自動販売機モードに入ると、WINDOWがパカッと開いて、その自動販売機で売っている品物が表示されるんだよっ。んで、品物の右側に表示されている数字はその品物の値段なの。舞の所持金は、そのWINDOWの上に表示されるのでよ～く考えてから品物を買ってね。

そうそう、舞の持ってるお金は、自動販売機モードに入らなくっちゃわからないの、ごめんなさいね。（←弱い舞ちゃん）

おわり。By. 舞

舞「ふぅ、終った‥‥。」
舞「というわけで、あとは、よろしくね。」

キャラクタ～の紹介☆　　キャラクターの一部を紹介しま～す。



久我　舞（くが・まい）

このゲームの主人公である。１０歳。
明るく元気な女の子。
細かい事には余り目が届かない
おおざっぱな性格をしている。
自分に素直な性格と、本人は言っている。



久我　喜美子（くが・きみこ）

舞の母親。３６歳。
明るくおおらかで無邪気。
激怒しても、あとにシコリをのこさない性格。
いつも心の片隅で、娘の舞の事を心配している。



三留　智夏（みとめ・ちか）　　１０歳

舞とは、幼馴染み。　勤勉で生真面目。
融通がきかなく、冗談が通じにくい面がある。
舞とは正反対の性格をしている。



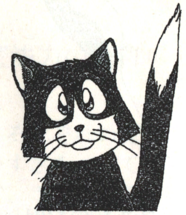
柏木　未来（かしわぎ・みき）　１２歳

おっちょこちょいで、
一つの場所にはいつまでもいられないタイプ。
しかし、あまり言葉はしゃべらない。(無口)
ひょんな事から、舞と知り合う事になる。

川島　信吾（かわしま・しんご）　　６０歳



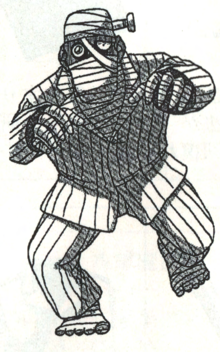
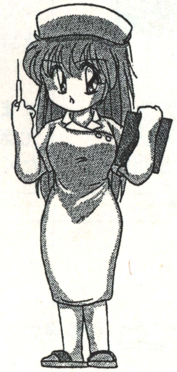
研究所の所長。
なにかの研究をしているが
なんの研究をしているかわからないという噂もちらほら。



ル　ウ

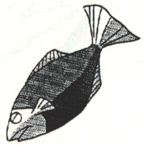
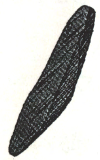
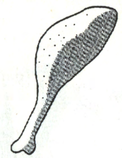
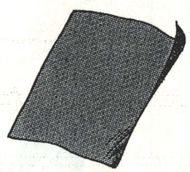
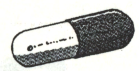
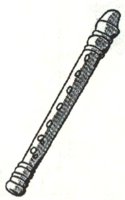
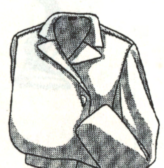
野良猫。　　年齢不詳
それ以下でもそれ以上でもない。
だってぇ～、他に説明のしようがないんだもん。うるるん

敵キャラクタ～紹介☆　　敵キャラクターの一部を紹介しま～す

		
おね～さん。 棒を持っているので痛い攻撃が予想出来る	へんなの なにもんだろ‥‥ こいつ‥。	かんごふ 看護婦さん。 レベルアップすると婦長になる（ウソ）

アイテム紹介☆

このゲームに登場するアイテムの一部を紹介しま～す。

			
＜おさかな＞ 元気がちょっと 回復するよっ。	＜ねずみ＞ 魔法がちょっと 回復するよっ。	＜かつおぶし＞ 元気がたくさん 回復するね。	＜鳥さんのお肉＞ 魔法がたくさん 回復するね。
			
＜ネコカン＞ 元気と魔法が、 ちょっと回復ね	＜またたび＞ 元気と魔法が、 たくさん回復ね。	＜かみやすり＞ これで爪を研ぐと 鋭くなっていく	＜おくすり＞ すばやさＵＰだ！ ドーピング効果
			
＜すず＞ ちりんちりん、と やかましい鈴。	＜変な笛＞ 舞ちん、笛下手 音感０かも？	＜ふく＞ あたたかい服 防御力ＵＰだ！	＜付け爪＞ 攻撃力ＵＰだよ！

魔法について

最初は、「らいとみさいるぅ」「ひゅるりらぁ～」「げんきげんきぃ～」の３コしか魔法をもってないの‥‥。けどね舞ってば、経験をつんでいくといろんな魔法を思い出すの。不思議よねー。

魔法力の消費

それぞれの魔法には、魔法力の消費量というものがあるの。んでぇ、魔法を使いすぎちゃって、魔法力が足りなくなっちゃったら、その魔法が使えなくなるので、きをつけてねっ。だけどぉ、「らいとみさいるぅ」と「ひゅるりらぁ～」は、魔法力の消費がゼロだから使えなくなる心配がないのでお徳よね。

体力回復魔法

これから言う魔法は、キャンプ及び戦闘中に、効果があらわれる魔法なの。おぼえとくと便利ねっ。



げんきげんきぃ～：体力が、ちょこっとだけ回復するよっ。
：まほーの消費量もちょこっとだけだから
：いっつ、こんびぃーにえんす。

とってもげんき～：体力が、たっくさ～ん回復するの。
：まほぅも、たっくさ～ん
：消費しちゃうんだけどね。

攻撃魔法

次に言う魔法は、戦闘中の時だけに効果があらわれる攻撃魔法です。キャンプの時にも使えるけど戦闘の時に使ってね。

らいとみさいる～：光りの束を相手にぶつけちゃう魔法だよっ！けど、
：魔法の力を消費しない魔法だから、効果はそれなりねっ。

ひゅるりらぁ～：小さな竜巻を起こす魔法なの。えっへん。でも、本当に
：小さい竜巻だから、いっつも学校の先生におこられるの‥。
：あっ、この魔法も、魔法の力を消費しないからね。

ぼぉるとぉー　：電撃だよっ。ビリビリくるから、始末におえないのよね～。

あついぞぉ～　：小さな小さな火の塊を作り出して、相手に投げつけちゃう
：んだよ。まったく相手はいい迷惑よね。
：私がそんな事されたら怒っちゃうもんね。

ぼぉぼぉ　：んとぉ、説明すると‥、「あついぞぉ～」の魔法を強く
：した魔法かな？ほらっ、やっぱり物事には限度っていう
：ものがあるじゃないのっ。「あついぞぉ」じゃ、対処
：しきれなくなる場合があるって訳よ。

すとーんみさいる：相手にむかってボコボコと、石をぶつけちゃう魔法だよん。
：石なんかぶつけられた日には、もぉプンプンよっ！
：ほんとーに痛いんだからっ！

ふれいむぅ　：火系の最上位魔法だよっ。これは「あついぞぉ」とか
：「ぼぉぼぉ」なんかより、ずぅ～っと強力なんだからっ！
：だから、取り扱いには、細心の注意が必要なんだもんね。
：先生から、そういうふうに教わったんだもん。

ふろすとぉ　：水系の魔法ってすごいのよ。火系の上位魔法は
：「ふれいむぅ」でおわりだけど、水系には、まだ上の
：魔法があるんだもん。でも「ふろすとぉ」も「ふれいむぅ」
：並の効果はあるから安心してね。

かっちかち　：よっ！まってました！パチパチパチー。
：「ふろすとぉ」の項で言ってた、水系の
：最上位呪文の登場です。
：おっほん。(←えらそうな舞)
：この魔法は相手を凍らせる呪文なんだよっ。
：でも、使いすぎると凍傷になるって、
：先生がいってたからあんまりつかいたく
：ないんだよね。



攻撃補助魔法

最期に言う魔法は、攻撃を補助する魔法なのっ。舞ってば、いろんな魔法を知ってるんだからすごいもんよねっ☆

すやすや　：むにゃむにゃ‥‥‥。あっ、ごみん。この魔法の説明
：しようとして、呪文唱えたら眠っちゃったみたい‥‥。
：この魔法は「すやすや」って唱えると、あい‥‥てが‥

：ねむっ‥‥て‥‥くれる‥‥の‥‥。
：ぐぅぐぅ‥‥‥。うにゃうにゃ‥‥。
：‥‥‥はっ！しまった！また、自分に
：呪文かけちゃった‥。
：舞ってばドジ‥‥。きゅう。



がんばる！　：舞ってば、みかけによって（？）
：頑張り屋さんなんだよっ！
：でね、この魔法を唱えると、もっと、もっと頑張りやさん
：になっちゃうんだなー。だから敵からダメージうけても、
：根性でダメージを半分にしちゃうんだよ。すごいでしょ。

まもるの！　：この魔法を唱えると水の膜が舞の回りに出来て、舞を
：まもってくれるんだ。水さん、ごめんね‥‥‥。

ぁぅぁぅ　：いじめっことかに、この呪文をかけると、とっても効果が
：あるんだよ。自分がもらったダメージをそのまま相手に
：返すんだけど‥。難点があるのよねぇ。自分にきた
：ダメージは消えるわけじゃなくて、やっぱり自分も
：もらっちゃうのよ‥。なんとかならないもんなのかしら‥。

きらりん　：この呪文、最近友達の間ではやってるんだ。女の子の
：身だしなみとしては、爪もキラキラさせときたいもんね。
：んで、この魔法をつかうと爪がキラキラして鋭くなるん
：だっ。うぅ～～ん。舞ってば、おっしゃれぇ～。

ふにゃふにゃぁー：ふにゃふにゃ～と、唱えると、あーら不思議。相手の
：やる気が消えうせちゃうんだ。
：相手にとっちゃ迷惑な魔法だね。

きあぃぃぃ　：時には、気合いをいれて頑張らなくっちゃいけない
：時ってあるよねー。そのときに、この魔法を唱えると
：身体が軽くなって、力が湧いてくる感じがするの。でも、
：ちょっとしか持続しないのが難点ね。

ユーザー・アンケート

この度は当社製品をお買い上げ頂きまして誠に有り難うございます。
よりよい製品を作るため皆様方のご意見をお聞かせ下さい。
お手数ですが各質問をお読みになって同封のアンケート用紙にご記入願います。
なお、お送りいただいた方の中から抽選で毎月１０名様に当社特製オリジナルテレホンカードを差し上げます。（当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。）

ご購入いただいた商品のタイトルは？

① このゲームをどのように思いますか？　１０項目に付き、それぞれ５段階に○を付けて下さい。　特にご意見があればおもてにお書き下さい。
　1. 非常に安い　2. 安い　3. 普通　4. 高い　5. 非常に高い
　1. 非常によい　2. よい　3. 普通　4. 悪い　5. 非常に悪い
② このゲームを買った動機
　1. パッケージを見て内容がおもしろそうだから
　2. 前からこのゲームが欲しかったので決めていた　3. 人に薦められて
　4. 店頭デモを見て　5. 他に良さそうなのがなかったから
　6. 他のゲームを買うつもりがなぜかこのゲームを買っていた
　7. その他〔　　　　　　　　　　〕
③ このゲームの紹介記事、広告を見ましたか？　ＹＥＳの場合は購入の前ですか後ですか？　またその雑誌は何ですか？
④ このゲームはあなたのゲーム歴の中で何番目の購入ですか？　また、アダルトソフトは今まで何本購入しましたか。　そのうち当社のゲームは何本お持ちですか？
⑤ ご購入の際、他のソフトと一緒に買いましたか？　ＹＥＳの場合タイトルは何ですか？
⑥ パッケージの大きさについて教えて下さい。　また、ご意見があれば表に書いて下さい。
⑦ ご自宅からご購入店までどれくらいかかりますか？（通信販売の方は記入不要）
⑧ ゲームソフトはどの位のペースで買いますか？
⑨ 他のゲームも含めて購入の重要ポイントをあえて２つ選ぶとすれば？
　1. 紹介記事　2. 広告（雑誌、チラシ、ポスター）　3. 人の推薦や意見
　4. 雑誌の売れ筋、人気ランキング　5. 自分の好みやカン、衝動
　5. その他〔　　　　　〕
⑩ 好きなジャンルを２つ選んで下さい。
　1. RPG　2. シミュレーション　3. アドベンチャー　4. アクション
　5. シューティング　6. パズル　7. アダルト　8. ボードゲーム
　9. その他〔　　　〕
⑪ 今お持ちのマシン（○のあと機種名とメディアを詳しくご記入下さい。複数可）
　1. PC9801 シリーズ　2. PC8801 シリーズ　3. MSX2シリーズ
　4. X68000シリーズ　5. FMタウンズ　6. アミガ　7. アップルシリーズ
　8. マッキントッシュ　9. スーパーファミコン　10. ファミコン
　11. ゲームボーイ　12. メガドライブ　13. ゲームギア
　14. PCエンジンシリーズ　15. その他〔　　〕
⑫ 今お持ちのソフトで一般部門、アダルト部門、それぞれのＢＥＳＴ３を選んで下さい。
⑬ あなたの好きなアニメキャラクターやビデオ女優を教えて下さい。
⑭ 今一番欲しいソフト、あるいはこれからのゲームに求めること。



開発くんの一言講座

　やっほー、僕の名前は開発くん。ここでは「舞☆ＭＡＩ」をプレイする上で役に立つかも知んないことを、こっそり君だけに教えちゃおう。
　（おっほん。私が、「舞☆ＭＡＩ」の開発部長だ。今日は、開発くんが羽目をはずし過ぎないか、監視に来ているおるのだ。うむ。）

<こまめなセーブ>

　まずはＲＰＧの基本、セーブだね。場合によっては１歩進むたびにセーブするという、神経質な程の気配りが、後々役にたつかも知れないね。
こうしておけば不本意、あるいは、わざと死んでしまった場合にも
「セーブした場所が、すんご～い昔だぁぁぁあああぁぁああああ！！」
なんて事にもならないしね。同じ事を、何度も何度も繰り返すというのは結構苦痛だもんね。

部長：「こら！開発！**１歩毎にセーブす**るってのは、苦痛じゃないのか
　　　おまえは。」
開発：「げ、部長！？　いっいつの間に？」

<時には大胆に>

　「こまめなセーブ」なんて言いながら、「大胆に」なんて事をいうのは、ちょっと変に聞こえるかもしれないね。でも、人には**やらなければならない**ときってのがあるんだよ。
　やりたい事が出来なくってイライラするよりも、後先考えずにぶぅわぁ！
っと行動した方がスッキリするもんだし、怒られちゃったら謝ればすむでしょ。
人間素直さが大切だよね。

部長：「ほう、それでお前はいつも**サボってばかり**いるんだな？あん？」
開発：「いっいやだなあ、そんなことはないでしょう？」

<魔法早見表での＊印の意味>

　このゲームでは、戦闘時の魔法の存在が結構大きなウエイトを占めているんだ。
その魔法を活用しない手はないよね。
　多くの魔法があるゲームでも、その全部を使う人はほとんどいないよね。
で、結局幾つかの使える魔法だけを使用する分けなんだけど、その中でも特に

使える魔法だけを厳選チョイスして、産地直送できみの元へ、ってのがこのコーナーさ！
　「一覧表リファレンス」の「魔法早見表」をよっく見ると、魔法名称の前に＊印が付いているものがあるでしょ？　これが、開発くんのお薦め呪文さ！
これで、きみも明日から（？）舞のエキスパートだね！

部長：「おいおい、そんなこと教えちゃったら、ゲームがつまんなくなる
　　　んじゃないのか？」
開発：「大丈夫ですよ。だいじょーぶ。これしかやらないユーザーなんて
　　　いやしませんって。ホント。」
開発：「というわけで、いろいろやってみてね。うん。（←苦しい）」

<舞ちゃん㊙講座>

　舞ちゃんってかあいいよね。でも、世の中にはいろんな人がいるもんで、可愛さあまって憎さ百倍なんてこともあるかも知んない、そんな人ならここで満足！　今！貴方だけに教えちゃう**マル秘テクニックの数々**だよ。

１：舞をせわしく動かす（ＭＳＸだけなんだけどね・・・）

　イベントの中で、文字がトロトロと表示されている時、ＣＴＲＬキーをペコッと押すと、あ～ら不思議、舞ちゃんが早口でしゃべっちゃう！
よかったね。
　この時、もう一回ＣＴＲＬキーを**押せば元に**もどるからね。
「演出を楽しんであげよう」という優しい人は、おさないでね。

　舞ちゃんを、壁にボコボコぶつけて楽しむって言うのもなかなかきてて、いいかもしんない。（部長：「何がいいんだ、何が！」）
　あと、何回も舞ちゃんを殺しちゃっても、おもしろいね。でも、**あんまり沢山死んじゃう**と、舞ちゃんだって怒っちゃうかもしれないけどね。
（これは、一応ヒントだよ。）

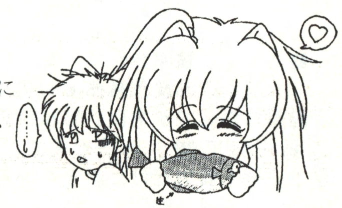
　それじゃあみんな、このマニュアルをよく読んで、元気にプレイしてね。

開発くん

＜開発後記＞

この企画が頭の中に浮かび、皆さんの手元に届けられるようなカタチになるまで約１年という歳月が流れました。ここまで、私のわがままにつきあっていただいたスタッフの人達に感謝します。感謝するだけです。なんにもあげないよ。と、いうわけで、舞☆(MAI) いかがでしたでしょうか？結構良い出来に仕上がったと思いますが（手前味噌）。感想などいただければうれしいです
1991 11/8 11:15am 高田馬場　開発ルームにて。

企画・シナリオ室　O木★



システムの開発に入ってから、はや半年。
うーん随分、O木★のわがままに泣かされたよーな気がするけど、感謝されたから（ほんとにしてるのか？）まあいいか。使い易さを考えて、いろんなカスタマイズを付けといたので、出来るだけ活用して最後まで楽しく遊んでほしいなあ。あとは、ディスクアクセスの速度だけが問題だ！？
そうそう、ずいぶん無茶な注文をこなしてくれた方々に、この場を借りて、お礼を申し上げます。感謝感激雨霰！
（心当たりのある方は、密かに「私のことだな」と思ってください）

1991 11/8 11:17am O木★の隣にて。　MSX Main Programmer ゆ

え～っ、１歩ごとにぃ～？　仕様と違うじゃないかですか～。・・・う～ん、わかった、やりますよ。それで、他には無いでしょうね。・・・えっっ、手に入れた物、全部の？・・・・・・。ふぅ、わかりました、それもやっておきます。ところで、まさかと思うけどもう無いですね？・・・・・・は？戦闘が仕様と違う？そりゃそうでしょう、仕様なんて全然読んでないもん。

プログラマーKの戯言

舞で、キャラクターデザインと原画を担当させていただきました。何分初めてのことばかりなので、戸惑うことや失敗も多かったのですが、周りにいるスタッフの方々に支えられ、何とか無事に完成に至りました。
ちょっぴりわがままで、明るく活発な舞ちゃんを皆さんにも気に入っていただければ幸いです。　佐藤茂夫

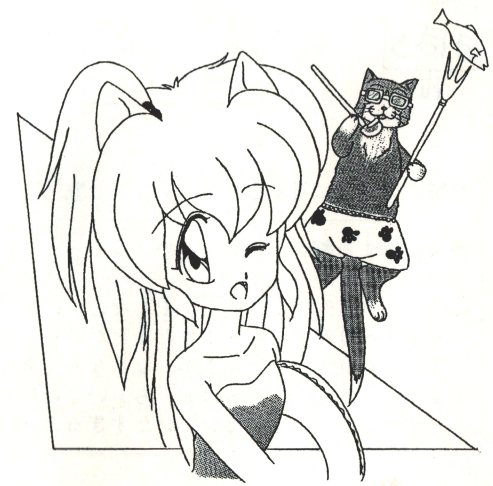
え～～、ＥＤＩＴ担当の如月です。

私は今、舞ちゃんが最初に出てきた道路の上を歩いています。この物語りの始まりは……（ドッカーーン！）、おや？向こうの方で聞いたことのあるような音がしましたネェ…。もしかしたら、誰かが魔法の国から来ているのかもしれませんネェ…。私と一緒に行ってみませんか？舞の世界に…。

＜如月　忍＞

今回、舞９８を担当させていただいて、本当に楽しく仕事ができたと思います。
９８版制作で大変に悩んだことは、舞をいかに楽しく、誰でも簡単にゲームを行えるようにと考えて作った点にあります。
舞作成にあたって自慢できる点は、シナリオならびにアニメーションのどれを取っても、手抜きなどしてない事だと私は、そう思っています。

中谷　由司



ゲームに（たぶん）役立つぞ！一覧表リファレンス

＜回復魔法使用時のリアクション一覧＞

最大ＨＰに対する割合	舞ちゃんのメッセージ
１００％	ん～～、げんきいっぱい！！
９９～８１％	へへん、へっちゃらだいっ！
８０～６１％	げんき、でてきたみたいっ★
６０～４１％	よっし！がんばるぞっ！！！
４０～２１％	はぁ、からだがだるいや‥‥
２０～　１％	だめ、げんきがでないよ‥‥



＜魔法使用時のリアクション一覧＞



最大ＭＰに対する割合	舞ちゃんのメッセージ
１００％	まほうが、みなぎるかんぢっ！！！
９９～８１％	つかれが、ぬけたみたいだねっっ★
８０～６１％	せいしん、しゅうちゅうしずらいや
６０～４１％	まほうのつかれが、とれないみたい
４０～２１％	まほう、だいぢょうぶかなぁ‥‥。
２０～　１％	まほう、つかいたくないよぉ‥‥。
０％	やだっ！もうまほうつかえないっ！

＜戦闘ダメージに対するリアクション一覧＞

最大に対する割合	舞ちゃんのメッセージ
８１～９９％	へへん。そんなの、いたくないよ～だっ。
６１～８０％	ん～！まだまだだいじょうぶっ！
４１～６０％	げんきが、なくなってきたみたい‥‥
２１～４０％	はぁはぁ、もぉいたいじゃないのっ！なにすんのよっ！
１～２０％	いたい！いたすぎるよ‥。わたしもうだめなのかなぁ‥

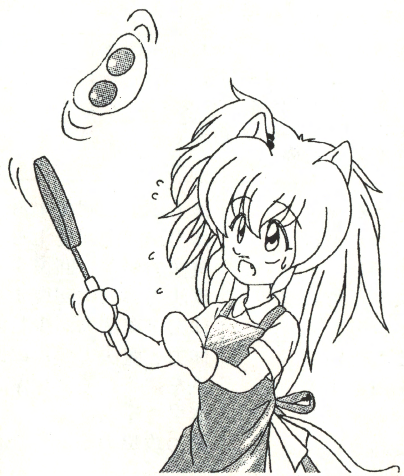
＜魔法早見表＞

魔法名称	効能	魔法種類
らいとみさいる～	敵に光りの束をぶつける	攻撃魔法
ひゅるりらぁ～	敵に小さな竜巻をぶつける	攻撃魔法
ぼぉるとぉー	敵に電撃を与える	攻撃魔法
あついぞぉ～	敵に小さな火の塊をぶつける	攻撃魔法
ぼぉぼぉ	敵に大きな火の塊をぶつける	攻撃魔法
すと一んみさいる	敵に石つぶてを当てる	攻撃魔法
*ふれいむぅ	‘ぼぉぼぉ’の上位魔法	攻撃魔法
*ふろすとぉ	吹雪を作り出し敵にぶつける	攻撃魔法
かっちかち	敵を氷づけにする	攻撃魔法
*すやすや	敵を眠らせる	補助魔法
まもるの！	水の壁を作り防御力を上げる	補助魔法
ぁぅぁぅ	ダメージを敵に返す	補助魔法
きらりん	爪を鋭くして攻撃力を上げる	補助魔法
*ふにゃふにゃぁー	敵のやる気を奪い去る	補助魔法
きぁぃぃぃ	自分に気合いをいれる	補助魔法
*げんきげんきぃ～	体力が少し回復する	回復魔法
とってもげんき～	体力が沢山回復する	回復魔法

＜アイテム早見表＞

アイテム名称	効能
おさかな	体力が少し回復する
かつおぶし	体力が沢山回復する
ねずみ	魔法力が少し回復する
鶏さんのお肉	魔法力が沢山回復する
ネコカン	体力と魔法力が少し回復する
またたび	体力と魔法力が沢山回復する
かみやすり	爪を鋭くして、攻撃力を上げる
おくすり	素早さを上げる
うねうね	敵の攻撃力が低くなる

アイテム名称	効能
くねくね	敵の素早さが低くなる
かわりだま	敵にある変化が起こる
ねばねば	敵の動きを一定の間止める
へんな笛	舞が吹くと、ヤな音がする
うきうき	秘密のアイテム・1
服	防御力が少し上がる
飲むこてこて	防御力が少し上がる
付け爪	攻撃力が少し上がる
靴	素早さが少し上がる
すず	音がうるさい。やかましい
ぺったん	秘密のアイテム・2
ちいさいのが好き	体が小さくなる不思議な薬
たまご	どんな効果があるか予測不能



アフターサポート

お買い上げいただいたソフトが、動作しない等の問題が起こりましたら、まず本説明書、裏表紙の＜ご注意＞事項を確認してください。

それでも動作しない時は、誠に申し訳ありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。製品の製作・発送には万全を期しておりますが、運送時の事故等やむをえない状況で、一部不良の品が出回ることがございます。万一、そのような品をご購入なさってしまった場合、お手数ですが、裏面の「アフターサポート申し込み用紙」に詳しい症状と、お使いになられている詳しい機種（例：ＰＣ９８０１ＲＸ／５インチ２ＨＤ）、環境をご記入の上、切り取ってディスクと一緒にパッケージ・付属品ごと当社ユーザーサポート係までお送り下さい。（異常箇所を早急に発見するためにも、症状はなるべく詳しくお書き下さい。また万が一の事故を想定し、簡易書留のご利用をお勧めします。）至急調査の上、明らかに当社製品に原因があると認められた場合、当社の責において修理・交換致します。

☆ただし、以下の場合は交換の対象外となりますので、ご承知下さい。☆
・サポート用紙が同封されていない場合
・フロッピーディスクが当社の提供した物と異なる場合
・当社のテストプレイで異常なかった場合
・明らかに不正と認められる改造又はコピー防止解除の試み等が施されていた場合

◎当社の製品にはコピー防止処理が施されています。無理にコピーをとろうとしたり、改造を試みますと内容が破壊される可能性が大きいのでご注意下さい。

◎ディスクのお取り扱いには十分ご注意下さい。５インチ版は、エンベロープの裏にかかれている注意事項を必ずお読み下さい。万一、お客様の不注意により、破損等なさった場合には有償にて交換致します。
（￥2,000分の郵便為替（返送用送料込）を同封してください。）

《ご注意》

※製品には万全を期しておりますが，万一プログラムが動作しない場合は，まず次の事をお確かめ下さい。

●本体ディスプレイなどの電源やケーブルが正しく接続していますか？

●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていませんか？

●ディスケットは正しくセットされていますか？

●一度電源を切って，状態を安定させてからゲームを立ち上げましたか。

●当社の製品は、純正の周辺機器が接続されているという状態を前提に、開発されています。したがって、純正及びその同等品以外の機器が接続されている場合には、正常な動作は保証できません。

以上をご確認の上，それでも作動しない場合は…。

●ご購入ショップなどで，同じ機種の機械での動作をお確かめください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する，地名，団体名，登場人物は実在のものとは一切関係ありません。

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内